

1 · ENGLISH SECTION
2 · VERSION FRANÇAISE
3 · SECCION ESPAÑOL

8

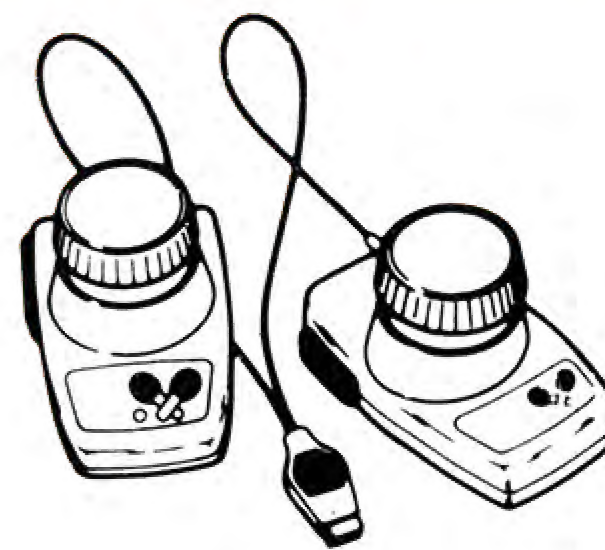
VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
JUEGOS VIDEO

CANYON BOMBER[®]



Use your Paddle Controllers with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure the Paddle Controller cables are firmly plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack at the back of your ATARI Video Computer System™ game. For one-player games, use the right Paddle Controller. Hold the Paddle with the red button to your upper left, toward the television screen.

See Section 3 of your owner's manual for further details.



Note: Always turn the console power switch **off** when inserting or removing an ATARI Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System™ game.

USING THE CONTROLLER

For CANYON BOMBER® games press the red button on the Paddle Controller to drop your bombs from the plane into the canyon. The knob on the controller is inoperable during CANYON BOMBER games.

For SEA BOMBER™ games, turn the knob on the Controller to move the dashed depth indicator up and down the playfield. This sets the depth at which the charge explodes. Press the red button on the controller to release the bomb.

TO BEGIN PLAY

To choose the game you wish to play, press the **game select** switch. The number for each game

is displayed in the upper left corner of the screen. To start a game, press the **game reset** switch.

DIFFICULTY SWITCHES

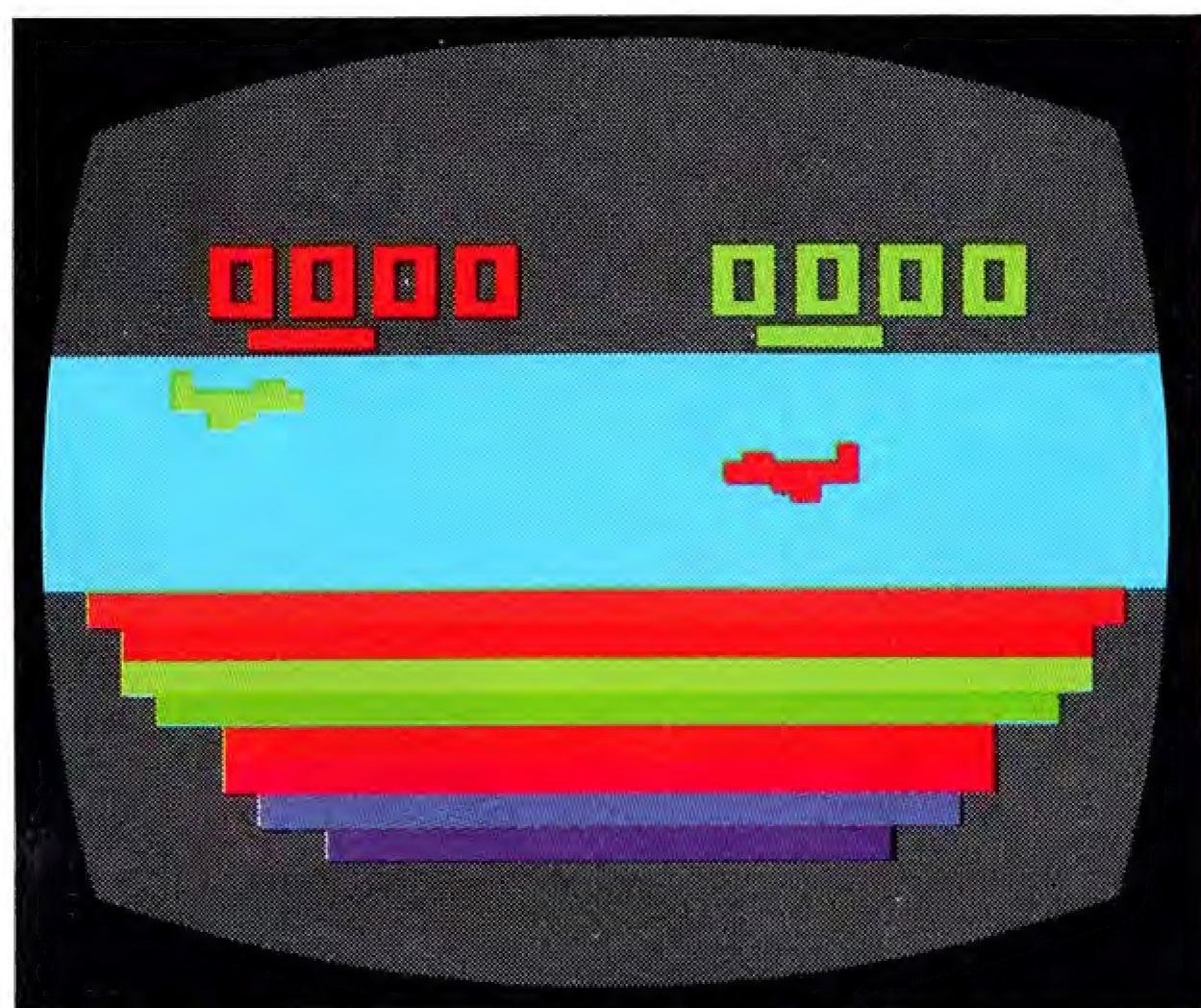
When the difficulty switch is in position **a** you must wait until a bomb runs its course before firing again. Slide the switch to position **b** and suddenly you are allowed

to **recover** and refire your bomb by pressing the red fire button. This enables you to reshoot a bad shot, or to fire at a different target, if the original target is hit by your

opponent. There is no limit to the number of times you can recover and re-fire a bomb while your plane is making one run across the screen.

Also, in the **b** position, the computer plays on a more skillful level, and therefore will be more difficult to beat.

CANYON BOMBER® SCORING



CANYON BOMBER Playfield

In one-player CANYON BOMBER games you compete against the computer for a higher score. A miss is recorded each time you fail to hit a target in the canyon. A miss is also recorded if your plane travels across the canyon without dropping a bomb.

There are eight bars of bricks which extend across the canyon. Each brick in the first two bars is worth one point each. The bricks

in the third and fourth bars are worth two points each. In the fifth and sixth bars the bricks are worth three points each, and the bricks in the last or bottom two bars are worth four points each.

In one-player games, play continues until:

- Six misses are recorded against you, or—
- You or the computer score 1000 points in a game with unlimited bombs.

In two-player CANYON BOMBER games, play continues until:

- Both players miss six times in games with limited bombs.
- One player scores 1000 points in games with unlimited bombs.

If all of the bricks in the canyon are eliminated, a new canyon appears on the screen and play continues.

SEA BOMBER™ SCORING



SEA BOMBER Playfield

In both SEA BOMBER games, play ends when you, another player, or

the computer score 1000 points. There are five levels at which you score points when blowing up ships.

The lower the ship on the screen, the more points you score. Point values for the five levels are 20, 30, 40, 50, and 60 points.

IN ALL CANYON BOMBER AND SEA BOMBER GAMES, THE OBJECT IS TO SCORE 1000 POINTS, OR TO HAVE THE HIGHEST SCORE WHEN THE GAME ENDS (AFTER SIX MISSES ARE RECORDED.)

CANYON BOMBER® GAMES

GAME 1

CANYON BOMBER (One-Player)

Test your skill against the computer. It's not an easy task. You've got six misses in which to match wits with the computer for a higher score. Each time the bricks in the canyon are hit, the remaining bricks "fall" to a lower level (rather than remaining stationary in their original position). Bricks that fall to a lower level are worth the points designated for that level.

Keep an eye on the solid bar beneath your score on the upper right side of the screen. It is a "miss indicator" and gradually decreases in length each time you miss until six misses are recorded



and the game ends. The bar is also color-coordinated with your planes and your score.

Set your sights for 1000 points. Although the game will not end if you reach the 1000 point mark, it's

an excellent goal to set for yourself since it will be very difficult to obtain.

GAME 2

CANYON BOMBER (Two-Player)

This game differs from Game 1 only in that you are competing against another player rather than the computer. Play ends when six misses are recorded against both players. The player with the highest score wins. Don't forget to keep an eye on your opponent's "miss indicator" as well as your own. Bombs away!

GAME 3

CANYON BOMBER (One-Player)

This one's the same as Game 1 with one exception. Rather than falling to a lower level, the bricks in the canyon stay "suspended" in their original position when the surrounding bricks are hit.

GAME 4

CANYON BOMBER (Two-Player)

You compete with another player the same as in Game 2. This time however, the bricks remain suspended instead of falling to a lower level.

GAME 5

CANYON BOMBER (Two-Player)

Get set for a test of your endurance and concentration. The first player to score 1000 points wins. No time limit and no limit to the number of bombs or misses. Falling, rather than suspended bricks are programmed into this game.

No "miss indicator" will appear on the screen in games with unlimited bombs.

GAME 6

CANYON BOMBER (Two-Player)

This game program is identical to Game 5, except that the bricks stay suspended.

SEA BOMBER™ GAMES

GAME 7

SEA BOMBER (One-Player)

You're playing against the computer. Set the level, release the bomb, and boom, you're ready for action. Sounds easy, but the computer's a real steady competitor. If you score 1000

points before the computer does, you're a winner!

GAME 8

SEA BOMBER (Two-Player)

This time you're competing against another player in a race to 1000 point mark.

GAME SELECT MATRIX

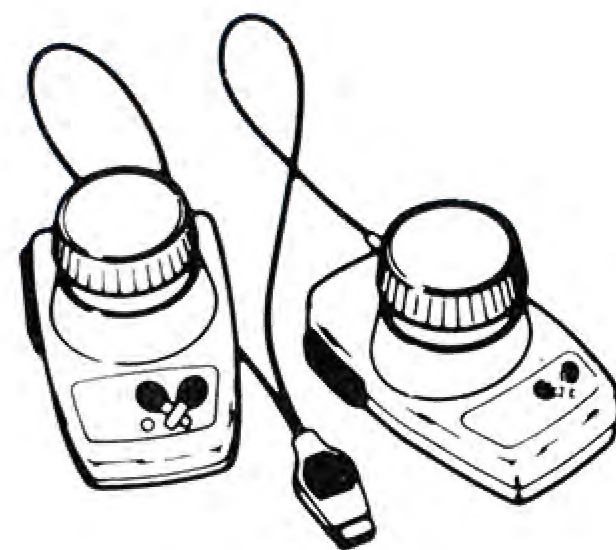
	CANYON BOMBER®						SEA BOMBER™	
GAME NUMBER	1	2	3	4	5	6	7	8
NUMBER OF PLAYERS	1	2	1	2	2	2	1	2
FALLING BRICKS								
SUSPENDED BRICKS								
LIMITED BOMBS (6 MISSES)								
UNLIMITED BOMBS								

8 JEUX VIDEO

CANYON BOMBER[®]

Avec cette cartouche ATARI® Game Program™, utiliser les COMMANDES À MOLETTE. S'assurer que leurs câbles sont bien branchés sur les prises de **COMMANDE** situées à l'arrière du Video Computer System ATARI. Pour jouer seul, utiliser la commande à molette branchée sur la prise de **COMMANDE DE GAUCHE**. Tenir la commande de façon que le bouton rouge se trouve en haut et à gauche par rapport au joueur, et dans la direction de l'écran de télévision.

Pour plus de détails, se reporter à la section 3 de la notice du Video Computer System.



N.B. Avant d'introduire ou de retirer une cartouche ATARI Game Program, il faut toujours fermer l'interrupteur du pupitre (position off) afin de protéger les composants électroniques et d'éviter une usure prématurée du Video Computer System ATARI.

L'EMPLOI DES COMMANDES

Pour les jeux CANYON BOMBER®, appuyez sur le bouton rouge de la commande à palette pour larguer vos bombes de l'avion dans le canon. Le grand bouton sur la commande ne marche pas durant les jeux Canyon Bomber.

Pour les jeux SEA BOMBER™, tournez le grand bouton sur la commande afin de déplacer l'indicateur de profondeur à tiret en haut et en bas du champ de jeu. Celui-là établit la profondeur à laquelle la charge explosera. Pressez le bouton rouge sur la commande pour larguer la bombe.

POUR COMMENCER LE JEU

Pour choisir le jeu voulu, pressez l'interrupteur "game select." Le numéro pour chaque jeu se montra dans le coin supérieur

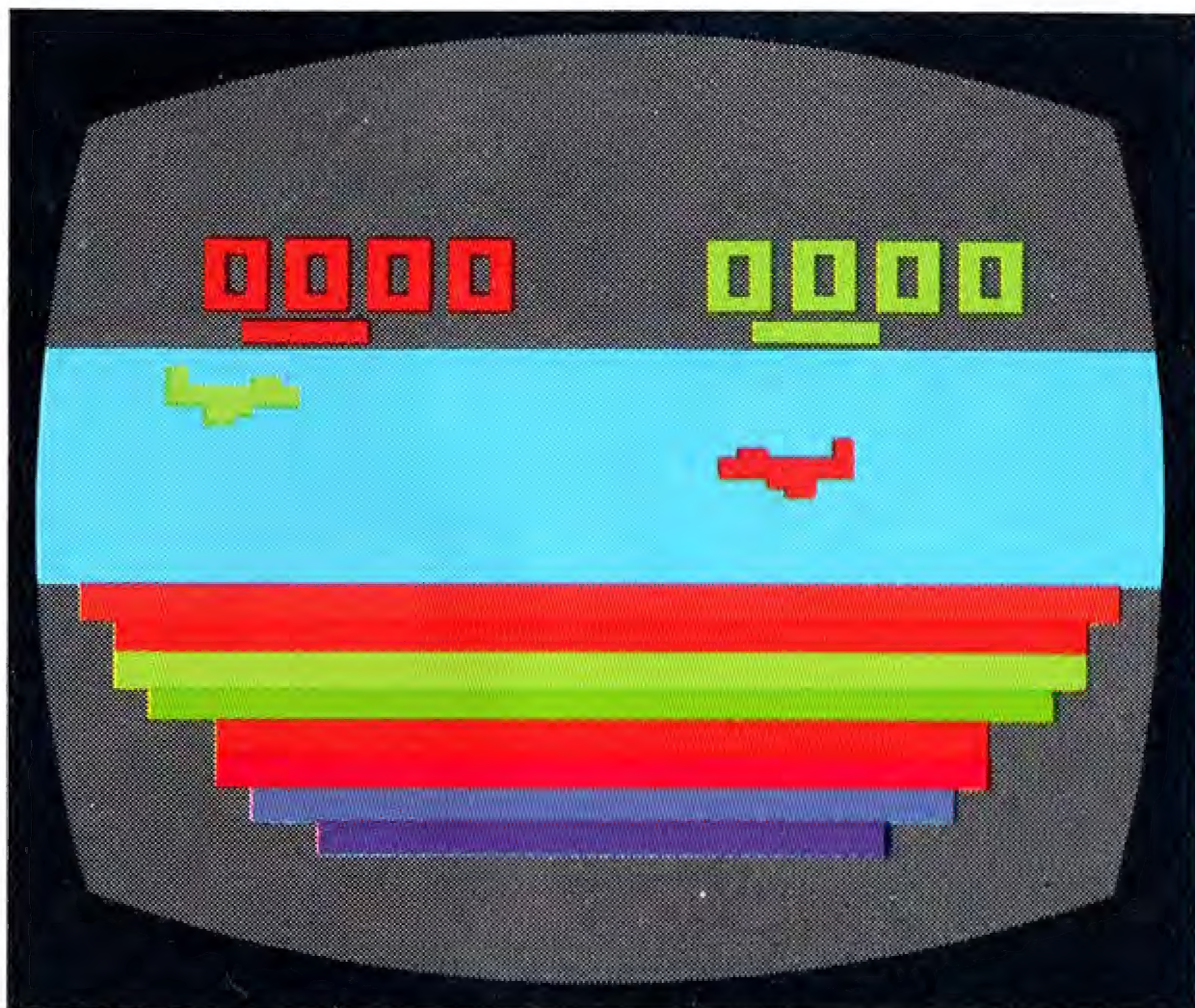
gauche de l'écran. Pour commencer un jeu, pressez l'interrupteur "game reset."

COMMUTATEUR D'ÉPREUVE

Lorsque le commutateur d'épreuve est à la position **a** il faut attendre que la bombe suive son cours avant de tirer de nouveau. Glissez le commutateur à la position **b** et tout à coup vous pouvez tirer votre

bombe en core une fois en appuyant sur le bouton rouge de tir. Cela vous permettra de refaire un mauvais coup, ou de tirer sur une autre cible, si votre

POINTAGE® CANYON BOMBER



**Champ de jeu CANYON
BOMBER*

Dans les jeux Canyon Bomber, vous jouez contre l'ordinateur pour plus de points. L'ordinateur enregistrera un coup manqué si vous manquez de frapper une cible dans le canon. Il enregistrera un coup manqué également si votre avion parcourt le canon sans larguer une bombe.

Il y a huit barres de briques qui s'étendent d'un côté à l'autre du canon. Chaque brique des deux premières barres vaut un point.

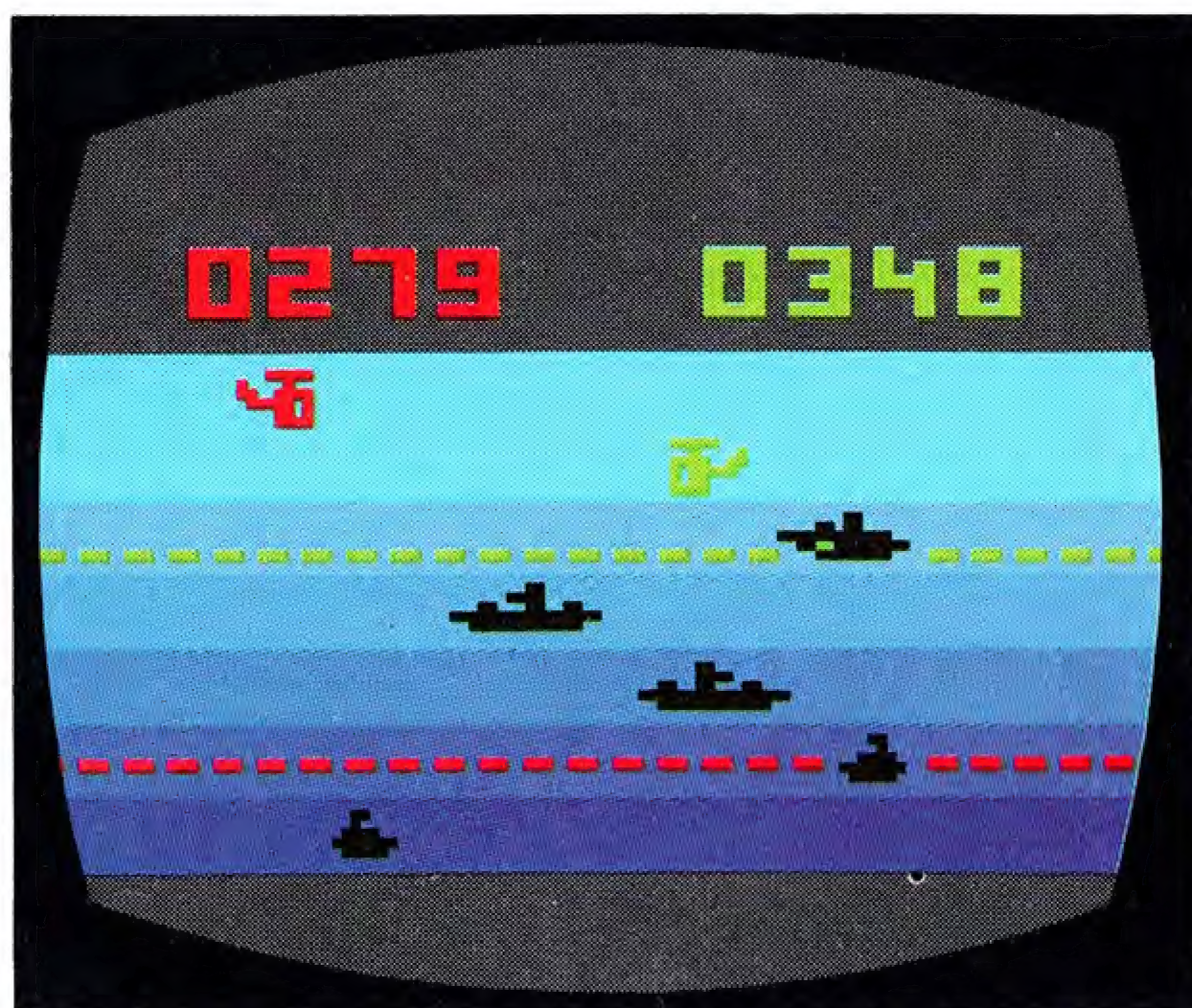
Les briques des troisième et quatrième barres valent deux points chacune. Les briques des cinquième et sixième barres valent trois points chacune et celles des deux dernières barres valent quatre points chacune.

Dans les jeux à un joueur, le jeu continue jusqu'à ce que: Six coups manqués soient enregistrés contre vous, ou- Vous ou l'ordinateur marque 1000 points dans un jeu avec un nombre illimité de bombes.

Dans les jeux CANYON BOMBER à deux joueurs, le jeu continue jusqu'à ce que: Tous les deux joueurs fassent six coups manqués dans des jeux avec un nombre illimité de bombes. Un joueur marque 1000 points dans des jeux avec un nombre illimité de bombes.

Si vous éliminez toutes les briques dans le canon, un autre canon paraîtra sur l'écran et le jeu continuera.

POINTAGE™ SEA BOMBER



Champ de jeu SEA BOMBER

Dans tous les deux jeux Sea Bomber, le jeu termine quand

vous, un autre joueur ou l'ordinateur marque 1000 points. Il y a cinq niveaux auxquels vous marquez des points en faisant exploser des navires.

Plus bas le navire à l'écran, plus de points vous marquerez. Les points pour les cinq niveaux sont 20, 30, 40, 50 et 60.

DANS TOUS LES JEUX, L'OBJET EST DE MARQUER 1000 POINTS OU D'AVOIR LE POINTAGE PLUS ÉLEVÉ À LA FIN DE LA JOUTE, (APRÈS SIX COUPS MANQUÉS).

JEUX CANYON BOMBER®

JEUX 1

CANYON BOMBER (Un Joueur)

Mesurez-vous à l'ordinateur; ce n'est pas facile. Vous avez six coups manqués. Chaque fois que vous frappez les briques du canon, les briques restantes descendent à un niveau plus inférieur (au lieu de rester immobile). Des briques qui tombent à un niveau plus bas valent le nombre de points du niveau plus inférieur. Surveillez bien la barre solide sous votre pointage au côté droit supérieur de l'écran. Cela est l'indicateur des coups manqués et il raccourcit chaque fois que vous manquez un coup jusqu'à six coups manqués et donc la fin de la joute. La barre est la même



couleur que vos avions et votre pointage. Viser à marquer 1000 points. Quoi que la joute ne cesse pas si vous atteignez un pointage de 1000, c'est un excellent but car il est très difficile d'en obtenir.

JEUX 2**CANYON BOMBER (Deux Joueurs)**

Ce jeu se distingue du premier jeu seulement parce que vous jouez contre un adversaire au lieu de l'ordinateur. Le jeu termine quand tous les deux joueurs enregistrent six coups manqués. Le joueur avec le pointage plus élevé gagne. N'oubliez pas de surveiller l'indicateur de coups manqués de votre adversaire aussi bien que le vôtre. Allez bombarder !

JEUX 3**CANYON BOMBER (Un Joueur)**

Ce jeu est le même que le premier jeu avec une exception. Au lieu de tomber à un niveau plus inférieur, les briques restent suspendues à leur position initiale lorsque vous frappez les briques environnantes.

JEUX 4**CANYON BOMBER (Deux Joueurs)**

Ici, vous jouez contre un adversaire tel que dans le jeu 2. Cette fois pourtant, les briques restent suspendues au lieu de tomber à un niveau plus bas.

JEUX 5**CANYON BOMBER (Deux Joueurs)**

Préparez-vous pour une épreuve de résistance et de concentration. Le premier joueur à marquer 1000 points gagnera. Il n'y a aucune limite de temps ni du nombre de bombes ou coups manqués. Les briques tomberont dans ce jeu au lieu de rester suspendues. L'indicateur des coups manqués n'apparaîtra pas à l'écran dans les jeux avec un nombre illimité de bombes.

JEUX 6**CANYON BOMBER (Deux Joueurs)**

Ce jeu est pareil au jeu 5, sauf que les briques restent suspendues.

JEUX SEA BOMBER™

JEUX 7**SEA BOMBER (Un Joueur)**

Vous jouez contre l'ordinateur. Choisissez le niveau, larguez la bombe et vous êtes prêt pour l'action. Il semble facile, mais l'ordinateur est un concurrent difficile. Si vous marquez 1000 points avant l'ordinateur, vous gagnez.

JEUX 8**SEA BOMBER (Deux Joueurs)**

Cette fois vous jouez contre un adversaire pour marquer 1000 points le premier.

TABLEAU DE SELECTION DE JEU

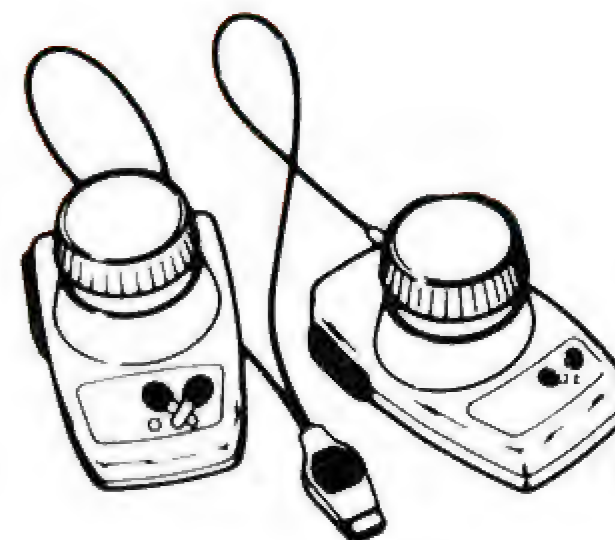
	CANYON BOMBER®						SEA BOMBER™	
Numéro du Jeu	1	2	3	4	5	6	7	8
Nombre de Joueurs	1	2	1	2	2	2	1	2
Briques Tombantes								
Briques Suspendues								
Bombes Limitées (6 coups manqués)								
Bombes Illimitées								



CANYON BOMBER[®]

Utilice los comandos de control normales en forma de paleta con el cartucho de este programa de juego ATARI (ATARI® Game Program™). Asegúrese de que los cordones de los comandos queden insertados firmemente en los enchufes de CONTROL IZQUIERDO y CONTROL DERECHO situados en la parte posterior del sistema computarizado de video ATARI (ATARI Video Computer System™). Mantenga apuntando hacia la pantalla de televisión el comando con el botón rojo que está a su izquierda.

Para información detallada consulte la sección 3 del manual de instrucciones.



NOTA: Siempre **apague la corriente** de la consola al insertar o retirar el cartucho de un programa de juego ATARI. Así se protegerán los componentes electrónicos y se prolongará la duración de su sistema computarizado de video ATARI.

MANEJO DE LOS MANDOS

Para los juegos de CANYON BOMBER™ apriete el botón rojo del mando con símbolo de paleta para dejar caer las bombas dentro del cañón. La perilla del mando no funciona durante los partidos de CANYON BOMBER.

Para los juegos de SEA BOMBER™, déle vuelta a la perilla para mover el indicador de profundidad, con línea de rayas, a lo largo del campo de juego. Esto fija la profundidad a la que hace explosión la carga. Apriete el botón rojo en el mando para soltar la bomba.

PARA COMENZAR EL JUEGO

Para escoger el juego que desee jugar, apriete el botón de selección de juegos (**GAME SELECT**). En la parte superior izquierda de la pan-

talla se exhibe el número para cada juego. Para comenzar un partido apriete el botón de reposición de juego (**GAME RESET**).

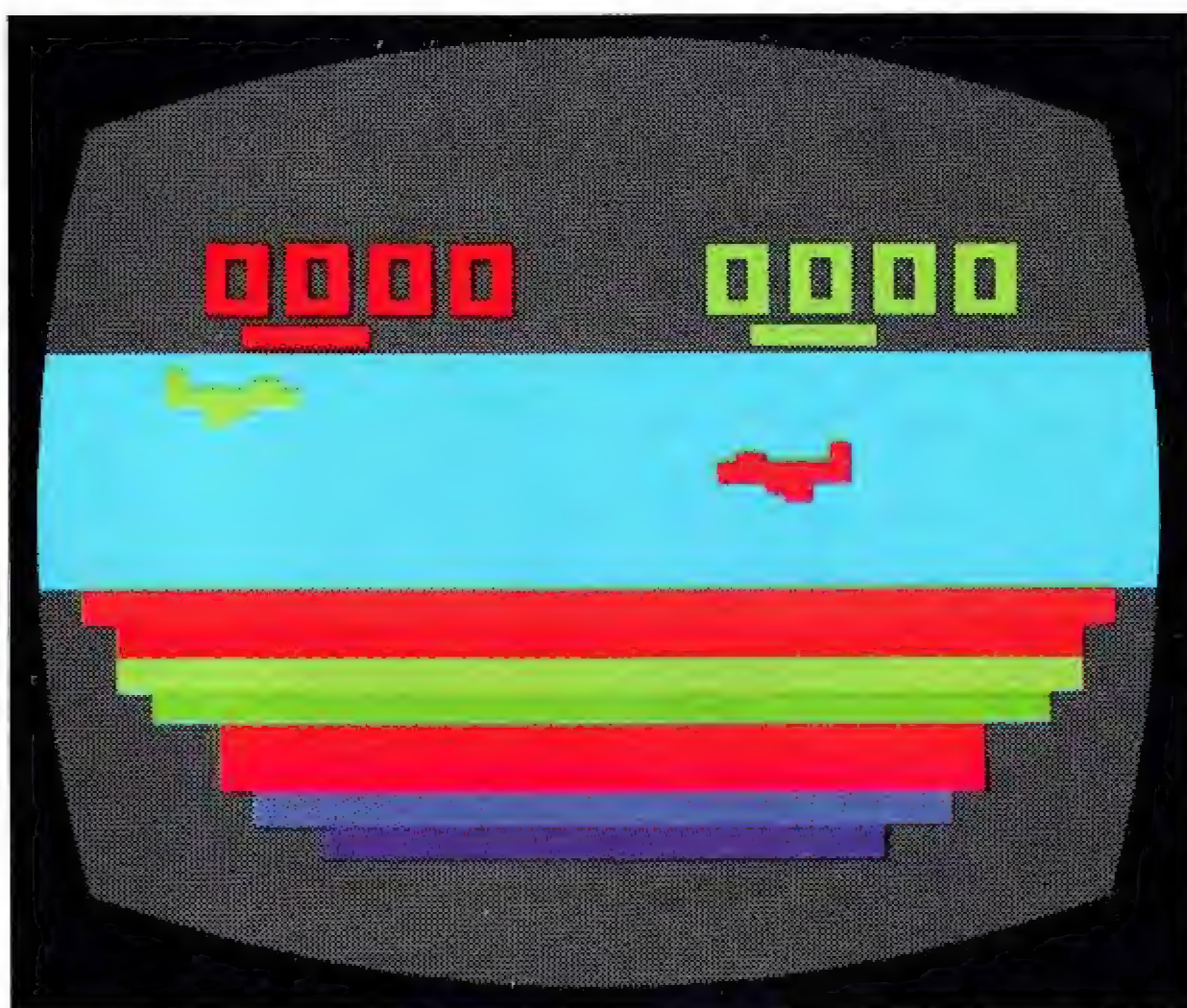
SELECTOR DE NIVEL DE DIFICULTAD

Cuando el selector de nivel de dificultad está en la posición **a**, debe esperar hasta que la bomba haya seguido su trayectoria antes de disparar de nuevo. Si desliza el botón a la posición **b**, de pronto puede recuperar y volver a disparar su bomba apretando el botón rojo. Esto le permite volver a disparar un tiro malo o disparar contra otro blanco, si

su adversario da en el blanco original. Mientras su avión da una pasada por la pantalla, el número de veces que Ud. puede recuperar y volver a disparar una bomba es ilimitado.

Además en la posición **b**, la computadora juega a un nivel de mayor pericia, y por lo tanto, será más difícil de derrotar.

PUNTAJE DE CANYON BOMBER



Campo De Juego De CANYON BOMBER

En los partidos de Canyon Bomber para un jugador se compite con la computadora para obtener más puntos. Se cuenta un yerro cada vez que no se logra dar en un blanco en el cañón. También se cuenta un yerro si su avión vuela sobre el cañón sin soltar una bomba.

Hay ocho filas de ladrillos que se extienden a través del cañón. Cada

ladrillo en las primeras dos filas vale un punto cada uno. Los ladrillos de la tercera y cuarta filas valen dos puntos cada uno. En la quinta y sexta filas los ladrillos valen tres puntos cada uno, y los ladrillos de las últimas dos filas valen cuatro puntos cada uno.

En los partidos de un jugador, la jugada continúa hasta que:

- Se cuenten seis yerros en su contra, o—
- Ud. o la computadora marque 1000 puntos en un juego con bombas ilimitadas.

En los partidos de **CANYON BOMBER** para dos jugadores, la jugada continúa hasta que:

- Ambos jugadores yerren seis veces en juegos con bombas limitadas.
- Un jugador gane 1000 puntos en juegos con bombas ilimitadas.

Si se destruyen todos los ladrillos del cañón, aparece en la pantalla un nuevo cañón y la jugada continúa.

PUNTAJE DE SEA BOMBER™



Campo De Juego Del SEA BOMBER

En ambos partidos del Sea Bomber la jugada termina cuando Ud., otro jugador o la computadora marque 1000 puntos. Hay cinco niveles a los que se puede marcar puntos al hacer estallar las naves.

Entre más bajo se encuentre la nave en la pantalla, más tantos marca Ud. Los valores a los cinco niveles son 20, 30, 40, 50 y 60 puntos.

EN TODOS LOS JUEGOS DE ESTE GAME PROGRAM, EL OBJETIVO ES MARCAR 1000 PUNTOS O MARCAR LA MAYOR CANTIDAD DE PUNTOS AL TERMINAR EL JUEGO (DESPUES QUE SE CUENTEN SEIS YERROS).

JUEGOS DE CANYON BOMBER®

PARTIDO 1 CANYON BOMBER (Para un jugador)

Pruebe su habilidad contra la computadora. No es fácil. Tiene que competir con la computadora y ganar más puntos que ella. Se le permiten seis fallos. Cada vez que se dé en los ladrillos del cañón, los ladrillos restantes "caen" a un nivel más bajo (en vez de permanecer inmóviles en la misma posición). Los ladrillos que caen a un nivel más bajo tienen el valor correspondiente a dicho nivel.

Esté pendiente de la barra sólida debajo de su puntaje en el lado superior derecho de la pantalla. Es un "indicador de fallos" que disminuye paulatinamente en longitud cada vez que falla hasta que se le



cuenten seis yerros y se termine el partido. La barra es del mismo color que sus aviones y su puntaje.

Trate de llegar a los 1000 puntos. Aunque el juego no terminará si Ud.

llega a los 1000 puntos, es una meta excelente que se puede fijar, porque es difícil de lograr.

PARTIDO 2

CANYON BOMBER (para dos jugadores)

Este juego difiere del Partido 1 solamente en que aquí compite con otro jugador en vez de jugar contra la computadora. La jugada termina cuando se cuenten seis fallos contra ambos jugadores. El jugador con el puntaje más alto gana. No se le olvide estar pendiente tanto del "indicador de fallos" de su rival como del suyo propio. ¡Suelten las bombas!

PARTIDO 3

CANYON BOMBER (para un jugador)

Este partido es igual al Partido 1 con una excepción. Los ladrillos, en vez de caer a un nivel más bajo, permanecen en su posición original cuando alguien da en los ladrillos circundantes.

PARTIDO 4

CANYON BOMBER (para dos jugadores)

Se compite con otro jugador, al igual que en el Partido 2. Sin embargo, esta vez los ladrillos permanecen al mismo nivel en vez de caer a un nivel más bajo.

PARTIDO 5

CANYON BOMBER (para dos jugadores)

Prepárese para una prueba de su resistencia y concentración. El primer jugador que marque 1000 puntos gana. No hay límite de tiempo ni hay número limitado de bombas o fallos. En este juego los ladrillos caen en vez de permanecer al mismo nivel.

En los juegos con bombas ilimitadas no aparece ningún "indicador de fallos" en la pantalla.

PARTIDO 6

CANYON BOMBER (para dos jugadores)

Este juego es idéntico al Partido 5, con la excepción de que los ladrillos permanecen al mismo nivel.

PARTIDOS DE SEA BOMBER™

PARTIDO 7

SEA BOMBER (para un jugador)

En este partido tiene que competir con la computadora. Fije el nivel, suelte la bomba y está listo para la acción. Suena fácil pero la computadora es una adversaria persistente. Si Ud. marca 1000 puntos antes que la computadora, gana el partido.

PARTIDO 8

SEA BOMBER (para dos jugadores)

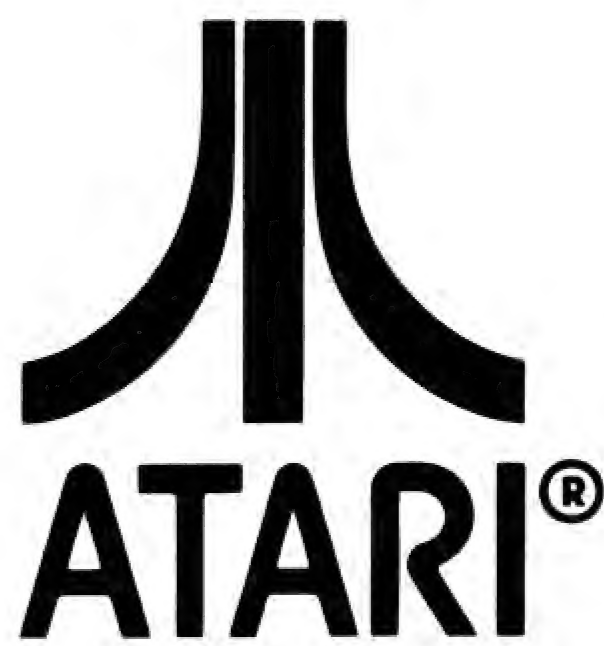
Este vez tiene que competir contra otro jugador y acumular 1000 puntos antes que él.

TABLA DE SELECCION DE JUEGOS

	CANYON BOMBER®						SEA BOMBER™	
NUMERO DEL JUEGO	1	2	3	4	5	6	7	8
NUMERO DE JUGADORES	1	2	1	2	2	2	1	2
LADRILLOS QUE CAEN								
LADRILLOS QUE NO CAEN								
BOMBAS LIMITADAS (6 FALLOS)								
BOMBAS ILIMITADAS								

CANYON BOMBER®

CANYON BOMBER[®]



A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Manual, Program and Audiovisual © 1978 Atari, Inc.

C016973-07 REV. 1

PRINTED IN U.S.A.